

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia di dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terwujud melalui pendidikan.

Pendidikan akan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman, namun akan tetap terpaku pada tujuan Pendidikan Nasional yang harus dicapai yang salah satunya tercantum dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokrasi sehingga bertanggung jawab. Faktor terpenting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan dimana pembelajaran yang dilakukan harus menuntut siswa untuk aktif baik secara fisik, psikis, serta sosialnya dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan dapat mengikuti dan terfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan di kelas sudah selayaknya menuntut siswa untuk terlibat aktif disetiap kegiatan yang dilakukan. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa maupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan menciptakan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya secara maksimal. Aktivitas siswa yang timbul akan membentuk pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Hal ini didasari oleh Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa siswa mencari tahu pengetahuannya sendiri, belajar berbasis aneka sumber belajar, pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas.

Samiudin (2016, hlm. 120) Titik sentral yang harus dicapai oleh setiap kegiatan belajar mengajar adalah tercapainya tujuan pengajaran. Untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien, antara guru dan anak didik harus beraktivitas. Anak didik harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam dalam belajar, bukan hanya menunggu perintah guru. Dan guru pun harus mengajar dengan giat dan semangat tidak boleh dengan kemalasan. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyedakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satunya adalah melakukan pemilihan dan pemenuhan metode tertentu yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam pembelajaran, tugas guru hanya menjadi fasilitator bagi siswa untuk menempuh tujuan pembelajaran. Maksud dari fasilitator disini adalah

dalam setiap pembelajaran guru hanya menyampaikan materi pelajar selanjutnya siswa yang mengolah informasi berdasarkan apa yang sudah siswa ketahui juga mencari tahu apa yang belum siswa ketahui dengan sendirinya dengan bimbingan guru. Siswa sepenuh dapat mengambil bagian dalam setiap aktivitas pembelajaran, selain itu siswa mempunyai kesempatan untuk memanfaatkan secara penuh pengetahuan dan keterampilannya dalam waktu yang cukup. Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran akan membuat siswa merasa bosan.

Pembelajaran yang dilakukan di kelas idealnya memunculkan setiap jenis kegiatan belajar. Terdapat pembagian kegiatan belajar siswa ke dalam 8 kelompok menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman, (2016, hlm. 101) antara lain :

- 1) *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual), adapun kegiatan visual yang mencakup *visual activities* seperti membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan), kegiatan lisan yang berupa mengemukakan suatu fakta, menghubungkan satu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening Activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis) seperti menulis cerita karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- 6) *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- 7) *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental) seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- 8) *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Aktivitas-aktivitas belajar yang telah diuraikan dari delapan jenis aktivitas di atas tentunya harus dialami siswa terjadi pada setiap sekolah selama pembelajaran berlangsung. Demikian juga halnya terjadi di kelas IIIA SDN S, banyak terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru dalam mengajar, sering sibuk sendirian di belakang, kurang tanggap terhadap pelajaran yang diberikan, apabila diberikan pertanyaan mereka kurang mampu untuk menjawab apalagi minta untuk bertanya. Adapun masalah yang ditemukan peneliti antara lain : (1) Penyajian materi masih sering dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi yang menjadikan guru sebagai pusat belajar (*teacher centered*), (2) Keterlibatan siswa yang masih rendah dalam kegiatan belajar, dimana siswa terbiasa hanya

mencatat dan mendengarkan guru, (3) ketika guru menjelaskan banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru; (4) siswa yang berani kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja hanya siswa yang memang aktif di kelompoknya; (5) siswa selalu tidak selesai dalam mengerjakan tugas; (6) siswa kesulitan dalam menulis kalimat sendiri; (7) siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya, (8) Ketika guru memberikan pertanyaan, siswa tidak mau menjawab, (9) ketika siswa bekerja dalam kelompok, kegiatan masih didominasi oleh siswa yang aktif sedangkan sebagian besar hanya melihat.

Dari permasalahan yang ditemukan di atas sangat jelas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa masih belum optimal dilakukan di dalam kelas. Adapun masalah tersebut berkaitan dengan empat jenis aktivitas belajar yaitu meliputi *Visual Activities*, *Oral Activities*, *Listening Activities*, dan *Writing Activities*. Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi selama *sit in*, siswa yang aktif dalam aspek aktivitas visual hanya 13 orang atau 43%, yang melakukan aktivitas lisan hanya 8 orang atau 26 %, aktivitas mendengarkan hanya 10 orang atau 33%, aktivitas menulis 15 atau 50%. Rata-rata aktivitas secara keseluruhannya hanya mencapai 38% atau termasuk ke dalam kategori lemah menurut Sudjana. Hal ini tentu saja berdampak pada hasil belajar siswa yang dibuktikan pada soal evaluasi setelah pembelajaran selesai hanya 10 orang yang dapat menyelesaikan soal tersebut dan hanya 7 orang yang nilainya mencapai KKM. Data pra siklus ini dikuatkan oleh pernyataan Suriansyah (2016, hlm. 6) Proses pembelajaran yang cenderung hanya satu arah apabila dipertahankan terus menerus tidak menutup kemungkinan hasil belajar siswa akan selalu rendah dan anak tidak mampu mencapai kompetensi minimum yang seharusnya dicapai dalam pembelajaran dan memberikan dampak pada mereka tidak dapat meneruskan kepada kompetensi yang selanjutnya harus pula dikuasi anak.

Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran dapat membuat sebagian besar siswa di kelas tersebut dapat aktif mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat siswa tertarik pada pembelajaran yang berlangsung diantaranya pada pemilihan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Berbagai model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa saat ini telah banyak dikemukakan. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar adalah model *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif. Pelibatan seluruh siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Dalam kelompok kooperatif, pembelajaran menjadi sebuah aktivitas yang bisa membuat para siswa lebih unggul diantara teman-teman sebayanya (Slavin, 2008, hlm. 117). Terdapat banyak tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, diataranya tipe *jigsaw*. Menurut

Arends dalam Permatasari (2010, hlm. 36) pada model pembelajaran tipe *Jigsaw* ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang yang berbeda. Sedangkan kelompok ahli adalah kelompok yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami materi kemudian diajarkan ke kelompok asal. Tipe lainnya adalah tipe *Two Stay Two Stray*. Sebagaimana dikemukakan oleh Huda (2013, hlm. 207) Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggungjawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Apabila model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* diterapkan, diharapkan mampu menambah keaktifan siswa selama pembelajaran serta dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Selain pengetahuan dan keterampilan yang dapat dikembangkan, siswa juga diajarkan untuk dapat memecahkan masalah yang diberikan guru secara berkelompok, bekerja sama, bertanggung jawab, saling menghargai pendapat dan belajar menerima kritik ataupun saran dari orang lain, sehingga secara tidak langsung siswa akan belajar mengembangkan sikap sosialnya. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* untuk diterapkan pada penelitian ini dengan melihat beberapa hal yang menjadi alasan diantaranya pada tipe *Two Stay Two Stray* siswa difasilitasi sesuai perkembangannya yaitu senang berkeliling kelas, tidak seperti *jigsaw* yang hanya sekali dalam memecah kelompok, begitupun proses menyampaikan materinya pun hanya pada kelompoknya sendiri. Dengan adanya beberapa pergantian tamu yang datang akan membiasakan siswa untuk aktif berbicara dan lebih cermat dalam menyimak materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar”

Rumusan masalah tersebut, dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

- (TS-TS) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil siswa kelas III Sekolah Dasar?
 3. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar pada siswa kelas III Sekolah Dasar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS)?
 4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar pada siswa kelas III Sekolah Dasar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil siswa kelas III Sekolah Dasar.
3. Peningkatan aktivitas belajar pada siswa kelas III Sekolah Dasar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS).
4. Peningkatan hasil belajar pada siswa kelas III Sekolah Dasar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS).

1.4 Manfaat Penelitian.

Dari penelitian ini diharapkan adanya beberapa manfaat yang didapat diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak baik guru maupun siswa. Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, baik yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan maupun pihak lainnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara khusus penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Siswa

- a. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berkontribusi secara langsung dalam kelompok.
- b. Siswa merasa dilibatkan dalam pembelajaran dengan menjadi pemateri yang menjelaskan kepada temannya dan tidak lagi

menjadi pendengar pasif yang hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru.

- c. Siswa mengalami pembelajaran juga lebih variatif sehingga siswa merasa mendapatkan motivasi dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas karena aktivitas belajar siswa yang meningkat.

1.4.2.2 Bagi Guru

- a. Memberikan referensi kepada guru ketika mendapatkan masalah yang serupa dalam kelas.
- b. Membantu guru memperbaiki kualitas pembelajarannya.
- c. Guru mendapat pengetahuan baru yang berkaitan dengan teori-teori serta model-model pembelajaran yang berguna dan pantas untuk diterapkan di dalam kelas terutama model yang diterapkan dalam penelitian ini.
- d. Mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS)

1.4.2.3 Bagi Lembaga/Sekolah

- a. Penelitian ini dapat berguna bagi sekolah dalam meningkatkan dan mengembangkan keefektifan pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru.
- b. Meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga yang bersangkutan.
- c. Dapat dijadikan sebagai masukan yang positif untuk lembaga yang bersangkutan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan pengetahuan lebih banyak berkaitan dengan aktivitas belajar siswa.
- b. Mendapatkan pengetahuan berkaitan dengan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengatasi masalah di kelas.
- c. Meningkatkan kompetensi peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas.